

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

- 1 Pembuatan media pembelajaran mesin bakar 2 tak dan 4 tak berbasis *augmented reality* dilakukan dengan pengembangan dengan metode *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE) dimana sitiap tahapan proses dilakukan revisi dan evaluasi.
- 2 Media pembelajaran mesin bakar 2 tak dan 4 tak berbasis *augmented reality* dinyatakan layak untuk di ujicobakan dilapangan melalui pengujian *fuctional suitability, portability, dan peformance effeciency*.
- 3 Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran mesin bakar 2 tak dan 4 tak berbasis *augmented reality* menunjukan arah positif ditinjau dari 3 aspek yaitu : a) Aspek media, b) Aspek materi, dan c) Aspek kemamfaatan media pembelajaran.
- 4 Media pembelajaran mesin bakar 2 tak dan 4 tak berbasis *augmented reality* berdampak positif terhadap efektifitas perkembangan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa dilihat dari hasil belajar siswa.

## 5.2 Implikasi

Terdapat beberapa temuan kekuarangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan *smarphone* dilapangan, diantaranya objek akan mudah hilang apabila *marker* dalam kondisi *tracking lost*/tidak terbaca dan perangkat yang digunakan akan mempengaruhi performa berjalannya media aplikasi. Untuk itu pengembangan lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti sebaiknya menambahkan *outo focus* pada perangkat aplikasi agar memudahkan pengguna media di berbagai *user*/perangkat. Penelitian selanjutnya juga dapat menerapkan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang lain dengan *platform* dan perangkat yang berbeda (*muliti-platform*).

## 5.3 Rekomendasi

### a. Bagi peserta didik

Dengan adanya aplikasi ini, *smarphone* yang digunakan oleh siswa dapat dimanfaatkan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smarphone* mereka masing-masing.

### b. Bagi guru mata pelajaran

Agar dapat menggunakan media aplikasi ini dengan baik dan maksimal sebagai salah satu alat penunjang untuk mempermudah guru menyampaikan isi pesan materi pelajaran terhadap siswanya.

### c. Bagi sekolah

Agar dapat memanfaatkan media aplikasi *augmented reality* sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

### d. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti yang akan melanjutkan penelitian ini dapat menyempurnakan dari keterbatasan media yang telah dibuat atau juga dapat menggunakan *augmented reality* ke dalam mata pelajaran yang sekiranya memungkinkan.